(19) 日本国特許庁 (JP)

四公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号 特開2001-219626 (P2001-219626A)

(43)公開日 平成13年8月14日(2001.8.14)

(51) Int.Cl.7		織別記号	FI		-	-7]-ド(参考)
841J		100023111.3	B41J	29/38		2 C 0 6 1
	2/52		C 0 3 G		_	2 C 2 6 2
G 0 3 G	15/08		G 0 6 F	3/12	K	2H077
G06F	3/12		B41J	3/00	Λ	5B021

審査請求 未請求 請求項の数4 OL (全 5 頁)

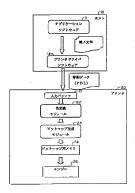
(21)出順番号	特顧2000-30479(12000-30479)	(71)出願人 000006747 株式会社リコー
(22) 出願日	平成12年2月8日(2000.2.8)	東京都大田区中馬込 1 厂目 3 番 6 号 (72) 発明者 北川 英リ 東京都大田区中馬込 1 厂目 3 番 6 号 株式 会社・リコード F ケーム(参考) 200G A006 A001 HII3 HJ06 20262 A405 A809 B409 B803 B007 BCIT E408 24077 A439 0A10 58021 A401 A402 C005 LL05 NA00

(54) 【発明の名称】 プリントシステム

(57)【要約】

【課題】 ビットマップイメージ化する前段階において トナー付着量が少なくなるよう温度を調整し、トナーを 節約しながら高品位な出力を得る。

【解決手段】 ホストコンピュータ10でアフリケーションソフト11を使用して文書を作成し、その文書をアリンタドライバソフトウェブ12が解釈できるデータに変換し、プリンタ20に転送さる。プリンタ20は、ホスト10から転送されたデータを入力バッファ21に読み込む。プリンタコントローラは、入力バッファ21に読み込む。プリンタコントローラは、入力バッファに蓄積されたコマンド列を解収し、それが色情報であれば、色質角モジュール・22 内で入力された色情報と対しBG/UCRや「補正等の濃度補正を実施してMYBk値に変換する。備補情報の場合には企変換モジュールで決定されたCMYBは低に使い補風形をゼットマップメモリ24上に照酬する。コマンドが印刷開始コマンドの場合には、それまでに展開されたビットマップイメージを印刷する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ホストコンピュータで原稿を描画コマンド列に変換し、アリンタ側で描画コマンド列を変換し、アリンタ側で描画コマンド列をピットマップイメージ化する前段階においてトナー付着量が少なくなるよう減度補正を接してからビットマップを生成さったことで、トナーを締むしながら高品位な出力を可能としたプリントシステム。

【請求項2】 請求項1のアリントシステムにおいて、 文字部、装繭部、写真部についてそれぞれ異なるトナー 節約方式を適応することで、着目したい部分の品質を損 なわずにトナーを節約しながら印刷することを可能とし たプリントシステム。

【請求項3】 請求項2のプリントシステムにおいて、 写真部にのみトナー節約方式を適応することで、文字と 細線が多用された一般オフィス文書での可読性を損なわ ずにトナーを節約しながら印刷することを可能としたプ リントシステム.

【請求項4】 請求項2のプリントシステムにおいて、 高温度部のみトナー節約方式を適応することで文書全体 の可説性を損なかずにトナーを節約しながら印刷するこ とを可能としたプリントシステム。

【発明の詳細な説明】

[0001]

【発明の属する技術分野】本発明は、プリントシステム、より詳細には、レーザービームプリンタにおけるトナー節約方式、更には、画像形成用コントローラに関する。

[0002]

【従来の技術】レーザビームアリンタにおけるランニン グコストの底域、および、昨今の世界レベルでの環境保 護および第源保護の見地からもレーザビームアリンタに おいてトナー消費量を抑えながら印刷する機能が求めら れている。

【0003】従来、トナーを節約する印刷方式としては 大きく以下の2つの方式が提案されていた。

- 1. アリンタコントローラで生成されたビットマップデ ータを予め用意された間引きバターンと論理権をとり、 トナー付着が必要なドット数が少数になるようビットマ ップデータを加工してから印刷する方式。
- 2. 現像バイアス等のプロセス条件を変えレーザ照射時間を通常より短くすることでトナーを節約する方式。 【0004】

【発明が解決しようとする課題】 (課題 1) 前述の従来 方式10場合、ブリンタコントローラで生成されたビッ トマップデータに対して一様に間引きパターンをマスク するため、以下の原因によりトナーを節約した場合に印 則品質が得なわれる問題があった。

- 1-1. 細線や小さい文字が途切れる。
- 1-2. 網掛け部が間引きパターンと干渉することで本

来のパターンでない網掛けパターンが出力される。

- 1-3、カラーブリンタの場合にはC/M/Y/Bkの 各色版毎にマスクした後に各版を重ねて出力するため、 各版の重なり部において本来意図したCMYBkの濃度 比が保てなくなるため意図した色みとは異なる色みで出 力される。
- 1-4. ビットマッアデータに一様にトナー節約のため のバターンがマスクされるため、文字等の重要な情報に 関してはトナーを節約しないで印刷するという要求に応 えられない。

【0005】 (課題2) 前述の従来方式2の場合、プリ ンタコントローラで生成されたビットマップデータに対 し通常よりトナー付着量が少なくなるプロセス条件で現 使するため、現像処理装置が複雑化するだけでなく印刷 品質も損なまれる問題があった。

2-1. 0か1かが出力できれば良い2値プリンタにおいても中間調出力が可能なよう多値変調方式で露光する必要がある。

2-2. ビットマップデータに一様にトナー節約のため のプロセス条件が適応されるため、文字等の重要な情報 に関してはトナーを節約しないで印刷するという要求に 応えられない。

【0006】(課題3)トナー付着量が多い高濃度部は 元末多少付業量を減らしても可談性が損なわれにくい部 分であるが、従来方式1、2とも一様に同じトナー節約 方式が適応されるため、原稿の濃度に応じてトナー節約 方式を切り替えることができなかった。

[0007]

【課題を解決するための手段】請求項1の発明は、ホストコンピュータで原稿を相面コマンド列に交換し、アリント間で指面コマンド列をビシトマップイメージ化するアリントシステムにおいて、ビットマップイメージ化する可辞理解においてナー付き電が少かななるよう。演奏権正を施してからビットマップを生成することで、トナーを締約しながら高品位な出力を可能としたことを特徴としたのである。

【0008】請求項2の発明は、請求項1の発明において、文字落、線画部、写真部についてそれぞれ異なるトナー節約方式を適応することで、着目したい部分の品質を損なわずにトナーを節約しながら印刷することを可能としたことを特徴としたものである。

【0009】請求項3の発明は、請求項2の発明において、写真部にのみトナー節約方式を適応することで、文字と継線が多用された一般オフス文書での可読性を損なかずいたトナーを節約しながら印刷することを可能としたことを特徴としたものである。

【0010】請求項4の発明は、請求項2の発明におい て、高速度都のみトナー節約方式を適応することで文書 全体の可談性を損なわずにトナーを節約しながら印刷す ることを可能としたことを特徴としたものである。

[0011]

【発明の実験の形態】本売明の請求項1に記載したプリ ントシステムでは、ビットマップイメージ化する前段階 においてトナー付着最が少々くなるよう機能補正を施し てからビットマップを生成するため、課題1-1,1-2,1-3の課題を解決するとができる。また、トナー付着量を制御する装置は単純なLUT (LookUP Tabl c)を使ったマッピング方式なため消費量2-1の課題 もない。

【0012】本発明の請求項2、3に記載したプリント システムでは、ホストコンヒュータからのスカデータを 解訳する際、描画図形が文字、線画、写真かを判断し、 各々異なるトナー節約方式を適応し出力減炭決定するた め、課題1-4、2-2の同題を解決することができ

【0013】本発明の請求項4に記載したプリントシス テムでは、高濃度部のLUTを低濃度部より節約量を多 く設定することで課題3の問題を解決している。

【0014】図1は、本発明のベースとなるアリントシ ステムの構成例を示す図であるが、本発明は白黒レーデ アリンタに限定されるものでなくカラーアリンタに対し ても実施可能なため、以下、CMYBkを使用した4色 カラーアリンタを用いた実施例について説明する。

【0015】図1において、10はホストコンビュータ で、アプリケーションソフト11を使用して電子文書を 作成し、その文書をプリンタドライバソフトウェア12 がプリンタが解釈できるデータ(PDL)に突換し、プ リンタ20に転送する。

【0016】20はプリンタであり、ホスト10から転送されたデータを入力バッファ21に読み込む。プリンタコントローラは、入力バッファで高額されたコマンド列を解釈し、それが色情報と対しBG/UCRやァ福正等の機能加定を集能しCMYB k値に実換する。 指画情報の場合には色変換をビュール22で決定されたCMYB k値に対価図形をビットマップ生成モジュール23にてビットマップに限期する。この場合、2値プリンタの場合にはディザ法等の財政期間表現方式による2値化処理を行いビットマップメモリ24上に限開する。コマンドが印刷開始式ロマンドのでは、エンジン25にて、それまでに展開されたビットマップイメージを印刷

【0017]本発明の請求項 に示したプリントシステ んでは、ビットマップイメージを作成する前の、図1の 色変換モジェール 2 2 内でトナー消費量が消費されるた め、従来の間引きバターンによるマスク処理や現像時の プロセス条件を変更することかしたトナーを誘診するこ とができる。また、2 値化処理前にトナー消費量が制御 されるため、間引きバターンによるマスク処理のような 組織条小やシマデが欠落したり、親かがパターンが意図 したパターンとは異なる網かけで印刷されるようなこと もない。

【0018】次に、本発明の危空換モジェール22の詳細を示す。 図2は、従来からある一般が交色空換モジュールである。まず、入力RGBをBG/UCR処理してMYBkに突換する。ここでの入力RGBは文字や線画の場合にはその色濃度、写真の場合には各画水の濃度を取まる。次に、字数後を下地養給維度を決定する。

【0019】図3は、本発明の請求項1~4に共適なア リントシステムの色変換をジュールである。 従来と異な のは、人力用の名の情報と大学、範囲、写真のどの権 両で使用するための色情報であるかを示すTαミの入力 を付加している点ある。 本プリントシステムはプリンタ コントローラ側で観客をビットッツでは今日の上が のプリンタであるため、指画図形が文字、線画、写真の いずれである小は確実にプリンタコントローラで識別で ある。

【0021】LUTは文字、総画、写真用それぞれの構画図形のタイプ毎に別管理されている。例えば、原稿の 線画部分だけをトナー施約なとで印刷したい場合は、線 画用のLUTは図4の特性、その他は図5の特性を持っ なLUTを設定することで、着目したい部分以外の措画 図形のみトナーを節約して印刷することが可能である。

[0022] 一般に、オフィス文書においては、文字や グラフ等で使用される線画は重要な情報であるが、写真 部に関しては微細な情報は必要としない場合がある。また、写真部のトーー消費量は他に比べ相対的に多くなり がちである。そのため、写真用しUTのみ図5のトナー 節が用しUTに設定すれば可談性を損なわずトナーを節 約することができる。

【0023】また、図5のLUTは一率に50%、トナー消費量を軽減するものであるが、低濃度および中濃度部6一率に低減してしまうと、その濃度を使用した細線や小さい文字の再理性が低下し可談性が多化する場合がある。そのため、低濃度および中濃度部の軽減量は少なある。そのため、低濃度および中濃度部の軽減量は少な

くし、中濃度から高濃度部にかけて徐々に消費量を減ら した図6の特性をもったLUTを使用すれば、再現性低 下の問題を回避することができる。

[0024]

【発明の効果】請求項1のプリントシステムにおいて は、ビットマップイメージ化する前段階においてトナー 付着量が少なくなるよう濃度を調整するため、トナーを 締約しながら高品付な出力が可能である。

【0025】請求項2のプリントシステムにおいては、 文字部、縁画部、写真部についてそれぞれ異なるトナー 節約方式を適応するため、着目したい部分の品質を損な わずにトナーを節約しながら印刷することが可能であ

【0026】請求項3のプリントシステムにおいては、 写真部にのみトナー部約方式を適応するため、文字と細 線が多用された一般オフィス文書での可読性を損なわず にトナーを節約しながら印刷することが可能である。

【0027】請求項4のプリントシステムにおいては、 高濃度部のみトナー節約方式を適応するため、文書全体 の可読性を損なわずにトナーを節約しながら印刷することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるプリントシステムの一実施例を 説明するための要部概略構成図である。

【図2】 従来の色変換モジュール例を示す図である。 【図3】 本発明によるトナー制御付き色変換モジュールを説明するための図である。

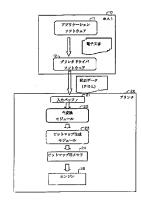
【図4】 トナー節約なしの時のLUT特性図である。 【図5】 トナーを50%節約するときのLUT特性図である。

【図6】 高濃度部のみ節約する場合のLUT特性図である。

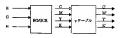
【符号の説明】

10…ホスト、11…アプリケーションソフトウェア、 12…プリンタドライバソフトウェア、20…プリン タ、21…入がパッファ、22…色変換モジュール、2 3…ビットマップ生成モジュール、24…ビットマップ 用メモリ、25…エンジン、

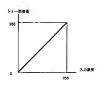
【図1】



[図2]



[図4]



【図5】



